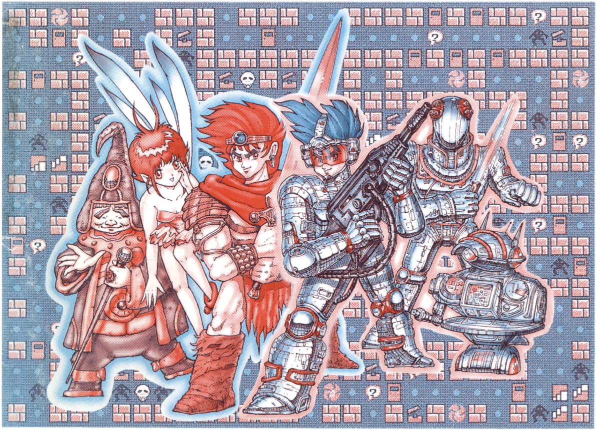
FAMICOM FAMILY

Dungeon Kid

ダンジョンキッド

取扱説明書



BTC-7D

任天堂 ファミリーコンピュータ

このたびは、ファミリーコンピュータ用ゲームカセット「ダンジョンキッド」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。このゲームでより楽しく遊んでいただくために、まず最初にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

1）カセットを交換するときは、必ず電源を切ってください。
2）精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックを避けてください。また、絶対にカセットを分解しないでください。
3）端子部に直接手を触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意ください。故障の原因となります。
4）シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
5）テレビの画面からできるだけはなれてゲームをしてください。
6）長時間ゲームをするときは、健康のため２時間ごとに10～20分の小休止をしてください。
7）ご使用後はACアダプターをコンセントから必ずぬいてください。

メモリバックアップ機能つきカセットの使用上の注意

このカセットには「メモリバックアップ機能」がついていますので、ゲームのデータをそのまま保存しておくことができます。

データの保存を確実にするために、必ずリセットボタンを押しながら電源を切ってください。本体の電源を入れたままカセットを抜き差ししたりむやみに電源スイッチをON、OFFすると、保存したデータが消えてしまうことがありますのでご注意ください。

ターボファイル／ターボファイルIIの使用について

この「ダンジョンキッド」は、株式会社アスキーから発売されている「ターボファイル」および「ターボファイルII」に対応しています。このターボファイルを使うことによって、「ダンジョンキッド」のキャラクターデータおよびマップデータなどを保存しておくことができます。

ただし、いくつかの注意点を守らないとデータが正しくセーブされなかったり、ターボファイルにセーブされているデータを消してしまうことがありますのでご注意ねがいます。くわしくは17ページの「ターボファイル使用上の注意」をよくお読みください。

もくじ

『夢を創りだす勇者』それが君だ!!

（サンプルゲーム『古城の魔法使い』ストーリー）

剣と魔法の力がまだ世界を治めていたころ、清らかな心をもった王族によって統治されている王国がありました。すぐれた国王と２人の王子はよく国を治め、王国はほかのどんな国よりも栄えていました。

そこにひとつの村があります。ピクセルと呼ばれるこの村は王国の辺境にありながら、湖に流れこむ川からの恵みをうけ、春は花咲きみだれ、夏はあふれんばかりの太陽の光のあび、秋にはたわわに実る穀物を刈りいれ、冬は家にこもって家族との楽しいひととき、というような平和な生活を送っていました。村人たちはこの世の幸福と王をたたえて神に祈り、つつましく暮していました。

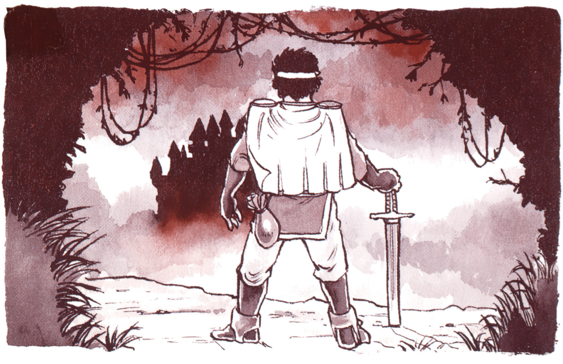
王国の平和はこのまま続くものと思われました。なにより王様の剣の腕は、ほかの国からやってくる魔物などいちどに吹き飛ばせるほどの力を持っていたからです。ところが悲劇は突然やってきました。
王国の守護神ともいえる王様が病気になってしまったのです。それを待っていたかのように、まわりの国から、暗黒の地中から、多くの魔物が王国には入りこんできました。平和になれてしまった国民たちには、魔物を討ち滅ぼす力などありません。多くの村が魔物に滅ぼされてしまいました。

ピクセルの村も例外ではありません。村はずれの大きな古城に、あやしげな魔物たちが住みつくようになったのです。魔物たちはひとりの魔法使いに支配されていて城の中からほとんど出てきませんが、何人もの少女が魔法使いにさらわれてしまいました。

そんなとき、王様は２人の王子を呼んでいいました。「王国が乱れたのは、われら王族がしっかり魔物を退治しなかったからじゃ。おまえたちは私にかわって旅に出て人々を救え！　魔物を倒すのだ！　２人に勇者の称号をあたえよう。兄には未知の知恵をつかさどる〈エ・スエフ〉の称号を。弟には夢を創り出す〈ファン・タジー〉の称号を。さあゆけ勇者たちよ、王国に光をとりもどすために!!」

２人の王子のひとりである君は兄と別れ、王国の辺境部へ向かいます。めざすはピクセルの村。魔法使いに苦しめられている村人たちを救うために……。

さあ、ダンジョンキッド『古城の魔法使い』の冒険が始まります。



ゲームのはじめかた

■ゲームスタート

●まず「ダンジョンキッド」のカセットをファミリーコンピュータに差しこんでスイッチを押してください。このとき乱暴に扱ったりすると、ファミコン本体やカセットの故障の原因となりますのでご注意ください。



●スイッチを入れるとタイトル画面が表示されます。このタイトル画面で『GAME』と『EDIT』のどちらかを✚ボタンまたはセレクトボタンで選び、Aボタンまたはスタートボタンで決定するとゲームがスタートします。

■『GAME』モードと『EDIT』モードのちがい

●「ダンジョンキッド」には、『GAME』モードと『EDIT』モードの２通りの遊びかたがあります。

●『GAME』モードを選ぶと、あらかじめカセットに入っているサンプルゲーム『古城の魔法使い』がすぐに遊べます。また『EDIT』モードで作った自分だけのオリジナルゲームで遊ぶときも、この『GAME』モードを使います。

●『EDIT』モードを選ぶと、マップを作ったり、モンスターの名前を決めたりして、自分の好きなようにゲームを作ることができます。この作業はたいへん時間のかかるものですから、毎日少しずつやりましょう。（『EDIT』モードについては、38ページをお読みください。）

『GAME』モードの遊びかた

『GAME』モードでは、3Dダンジョンタイプのロールプレングゲーム（サンプルゲーム『古城の魔法使い』や、『EDIT』モードで作ったオリジナルゲーム）を遊ぶことができます。

■『GAME』をはじめよう！

●タイトル画面で『GAME』を選ぶと『はじめて』と『つづき』画面になります。はじめてゲームをするときは『はじめて』を選んでください。

つづいて『きゃらくたーのせってい』画面（8ページ）が表示されます。キャラクターを設定すると、いよいよ冒険のはじまりです。



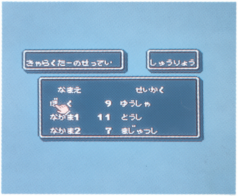
●セーブしたところからゲームを再開したいときは『つづき』を選んでください。「カートリッジ（カセット）」と「ターボファイル」のどちらからロードするか聞いてきますので、選んで決めてください。前回中断したときと同じ状態で再スタートします。

※「カートリッジ」にデータをセーブしてあるとき、『つづき』ではなく『はじめて』を選んで最初からゲームをはじめると、データが消えてしまいます。もしまちがえて『はじめて』を選んでしまったときは、『きゃらくたーのせってい』画面でリセットしてください。こうすれば、セーブしてあるデータが消えることはありません。

■『きゃらくたーのせってい』画面

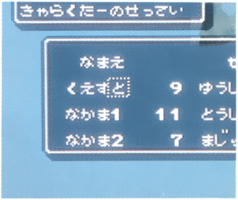
●名前をつける

このゲームではじめて遊ぶ人は、最初に３人のキャラクターを作ってください。まず『きゃらくたーのせってい』画面では名前を入力します。ゲームクリアまでつきあう仲間たちですから、いい名前を考えてあげましょう。



✚ボタン……指カーソルの移動。文字の選択。
Aボタン……文字を入力する場所の決定。文字入力の終了。
Bボタン……文字入力の終了。Bボタンを押すと『しゅうりょう』コマンドへ自動的に指カーソルが移動。

文字を入力したい場所に指カーソルを合わせてAボタンを押すと、四角いワクが表示されます。✚ボタンの上下で文字を選んでください。もういちどAボタンを押すと四角いワクが消えます。名前は最大４文字までです。好きな名前が決まったら、AまたはBボタンで入力を終了します。



※░マークを選んでAボタンを押すと、そこからあとの文字をいっぺんに消すことができます。

●『せいかく』を選ぶ

名前を入力したら、12種類の『せいかく』の中から好きなものを選びます。(『せいかく』のまえについている番号にカーソルを合わせて、名前と同じように入力します)

「ぼく」「なかま1」「なかま2」の3人の名前と『せいかく』が決まったら、『きゃらくたーのせってい』は終わりです。『しゅうりょう』を選んでAボタンを押すとオープニング画面がはじまります。

●『せいかく』とは?

「ダンジョンキッド」には、12種類の個性的な『せいかく』(成長パターン、職業)をもったキャラクターたちがいます。たとえば「まじゅつし」という『せいかく』のキャラクターは、ほかの魔法を使うキャラクターよりもすばやく魔法をかけることができますが、普通よりMP(マジックポイント)が少ないかもしれませんし、ただでさえ少ないHP(ヒットポイント)がほとんどないかもしれません。

3人の仲間の『せいかく』の組み合わせしだいで、冒険をかなり有利に進めることができるでしょう。よく考えて『せいかく』を選んで、ベストなチームを作ってください。

最初から設定されている「ゆうしゃ」「とうし」「まじゅつし」の3人が、いちばん有利にゲームを進められるチームのひとつです。

12種類の『せいかく』のキャラクターたち

12種類の『せいかく』のキャラクターたちは、それぞれ７つの能力をもっています。この７つの能力の意味を、よく理解しておきましょう。きっと敵との戦いで役に立つはずです。

●HP（ヒットポイント）　キャラクターの体力、打たれ強さを表わします。HPが０になると、そのキャラクターは死んでしまいます。

●MP（マジックポイント）　キャラクターのもつ精神力の強さを表わします。MPが多いほど強力な魔法を何回も使えます。MPが足りないときは魔法は使えません。

●ちから　筋力の強さを表わします。ちからが強ければ攻撃の命中率も高くなります。武器の攻撃力とちからをたしたものが、そのキャラクターの総合的なこうげき力になります。

●すばやさ　反射神経のよさを表わします。すばやいキャラクターほど、敵よりもさきに行動（剣で切る、魔法を使う）できるでしょう。すばやさは、戦闘を有利に進める上で、とてもたいせつな能力です。

●こうげき力　ちからに武器の攻撃力をたしたものが、そのキャラクターのこうげき力になります。こうげき力が高いほど敵に大きなダメージをあたえることができるでしょう。

●しゅび力　防具の防御力とすばやさの半分をたしたものが、そのキャラクターのしゅび力になります。しゅび力が高いと、敵の攻撃で受けるダメージが少なくなります。ただし、いくらしゅび力が高くても、敵の魔法攻撃をふせぐことはできません。

●魔法に対する強さ　敵の魔法に対する防御力です。この数値が高いと魔法にかかりにくく、もし魔法にかかってもダメージは少なくてすむでしょう。（この数値は秘密です。ゲーム画面では表示されません）

それでは12種類の『せいかく』について、簡単に説明しましょう。３人の仲間の『せいかく』を決めるときの参考にしてください。

※（＊）がついている『せいかく』のキャラクターは、魔法を使うことができます。

※☆、★マークはその『せいかく』がどれだけすぐれているかをしめすひとつの目安です。マークが多いほど、すぐれたキャラクターです。★は☆の半分です。

※『せいかく』には大きくわけて戦士タイプと魔法使いタイプの２つがあります。なかには２つのタイプの特長をあわせもつ『せいかく』もあります。

１．ようせい(＊)　　使える度☆

すばやさとレベルアップの速さは12種類の『せいかく』のなかでいちばんです。また敵の魔法に対する強さも最高で、最終的にはほとんど完全に魔法を無効化してしまいますが、ちからが弱く、HPも少なく、魔法も少ししか使えません。強い仲間がいないと苦労しそうです。

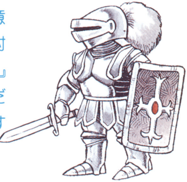


2．とうぞく　　使える度☆☆★



足と手が早く、そこそこのちからとHPをもっています。レベルの上りかたも速いので、冒険の前半では役に立ってくれるでしょう。ただし、強い敵が出はじめる後半になると、こんどはチームの足手まといになってしまいます。「ようせい」と同じように強い仲間が必要です。

3．きし(＊)　　使える度☆☆☆☆



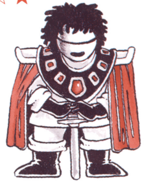
最大HPが多く、ちからも強いので戦闘が得意です。MPも多く、すばやさは平均以上、魔法に対する強さも全体で2番目で、12種類の『せいかく』のなかでも1、2位を争うすぐれものです。ただひとつ、成長が非常におそいのが悩みのたねですが、チームのリーダーにふさわしい『せいかく』のひとつといえるでしょう。

4．まほうつかい(＊)　　使える度☆☆☆



12種類の『せいかく』のなかで、最大のMPをもつ優秀な魔法使いです。ただしHPが少なく、成長もおそいのが欠点。レベルアップをまっているうちに、いつのまにか死んでいたりするので、よく注意してあげないといけません。

5．まほうけんし(＊)　　使える度☆☆★



ほとんどの能力は平均以上。ただしそれはギリギリといったところで、少し器用貧乏といった感じのある『せいかく』です。もしチームに強力な魔法使いと腕ききの戦士がいれば、２人のサポート要員として役に立つでしょう。組み合わせしだいでは、たのもしい仲間です。

6．そうりょ(＊)　　使える度☆☆☆★



魔法も使えて、武器を使った戦いも得意。魔法使いよりHPが多く、戦士よりもすばやいキャラクターです。武器と防具さえそろえてあれば、十分に戦力として役立ちます。魔法にも強くレベルアップの速さもまあまあですが、強力なモンスターのふいうちには注意しましょう。

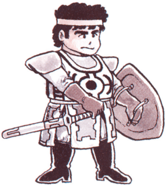
7．まじゅつし(＊)　　使える度☆☆☆☆



いかに強い仲間といえども、強烈な一撃や魔法の先制攻撃をくらっては、たまったものではありません。しかし、最高クラスのすばやさと最高クラスのMPをもつ「まじゅつし」なら、強力な魔法の先制攻撃で、まっさきに敵を倒してくれるでしょう。魔法使いタイプとしては一流の『せいかく』といえます。

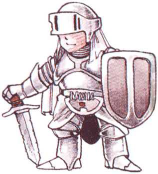
8．けんし　　使える度☆☆☆☆

高いこうげき力とぼうぎょ力、最高クラスのすばやさで、攻撃されるよりさきに敵を倒してしまおうというタイプ。HPが少なめで魔法も使えませんが、成長が速く魔法にも強いので、とくに魔法が効かないような敵との戦いで力を発揮します。チームのリーダーにしてみてもいいかもしれない『せいかく』です。



9．ゆうしゃ(＊)　　使える度☆☆☆☆☆

「きし」と同じく全体的に非常に高い能力をもちますが、どちらかといえば戦士タイプです。ちからでは戦士にかないませんが、すばやさとのバランスがよく、使える『せいかく』です。成長もおそすぎるというほどではないので、どんどん強くなっていくでしょう。12種類の『せいかく』のなかではトップクラスです。



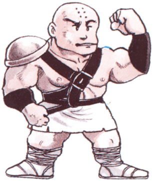
10．ばんぞく　　使える度☆☆☆

一撃必殺のちからをもつ、戦士タイプの『せいかく』です。レベルが低いときはあまり目立ちませんが、中盤８レベルをこえるとぐんぐんとちからをつけていき、最終的にはほかの戦士タイプを大きくひきはなすでしょう。



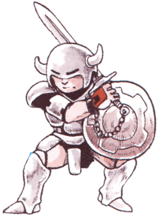
11. とうし　　使える度☆☆☆

とにかく打たれ強いのが特長。HPがダントツに多く、少しぐらいの無理はなんとかしてしまいます。戦士タイプとしてはこうげき力がやや低めですが、なぐりあいのような戦闘になればほとんど生き残るでしょう。こまめにHPを回復してあげれば、最後の最後までがんばってくれます。



12. せんし　　使える度☆☆☆

その名のとおり典型的な戦士タイプの『せいかく』で、HPが多く、ちからもすぐれています。ただし、すばやさが非常に低いのが弱点で、ほとんどの戦闘でさきに攻撃されてしまいますが……。しかしこの『せいかく』も、HPをこまめに回復してあげれば、とても役に立ってくれるでしょう。



街



街は冒険の出発点です。街には『やどや』『しょうてん』『きょうかい』『たびにでる』『せーぶする』の５つのコマンドがあります。✚ボタンでコマンドを選択し、Aボタンで決定してください。

街での買物をしっかりしておかないと、すぐに敵にやられてしまいます。迷宮に入るまえに必ず買物をしてください。

チームの現在の所持金（ゴールド）は、街で店や教会に入ったときに画面の右上に表示されます。（迷宮のなかでは、所持金を確認することはできません）

街での基本的なコントローラーの操作方法
✚ボタン……指カーソルの移動（コマンド選択）。
Aボタン……コマンドの決定。
Bボタン……コマンドの取り消し。店から出る。

●『やどや』



この街でただひとつの宿屋『あかしゃつてい』です。ひとばん泊まると、仲間全員のHPとMPが完全に回復します。宿泊料は１チーム10ゴールドです。ただし宿屋に泊まっても、「どく」や「のろい」は治りませんよ。

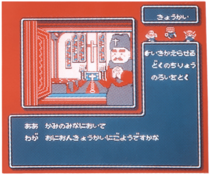
●『しょうてん』

やり手の商人が経営する道具屋『つばめ』です。売っているものは、「ぶき」「ぼうぐ」「かぎ」「そのた」の4種類。また、いらないアイテムがあれば定価の半額で買い取ってくれます。



●『きょうかい』

『おにおんきょうかい』では、毒を消したり、呪いをといたりしてもらえます。ただし、それにはお金が必要ですが……。また死んでしまった仲間の復活の儀式も、ここでしてくれます。



●『たびにでる』

さあ、冒険の準備はすみましたか？　このコマンドで迷宮に入ります。

●『せーぶする』

チームの現在の状態をセーブします。「かーとりっじ」と「たーぼふぁいる」のどちらにセーブするか聞いてきますので、好きなほうを選んでください。



※「かーとりっじ」にセーブするとそれまでカセットにセーブされていたデータは消えてしまいます。

※ゲームを中断するときは、必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください。

※「カートリッジ」にデータをセーブしてあるときに、『つづき』ではなく『はじめて』を選んで最初からゲームをはじめると、そのデータは消えてしまいます。もしまちがえて『はじめて』を選んでしまったときは『きゃらくたーのせってい』画面でリセットしてください。こうすれば、セーブしてあるデータが消えることはありません。

■ターボファイル使用上の注意

「ターボファイル」または「ターボファイルII」を使用する場合、いくつかの注意点を守らないと正しくセーブやロードができないことや、ターボファイルにセーブされていたデータが消えてしまうことがあります。

以下の注意点やターボファイルの説明書をよく読んで、正しく使用してください。

1）ターボファイルを使用する場合は、ファミコン本体と正しく接続してください。

2）ターボファイルのプロテクト・スイッチ（PROTECT SWITCH）がONになっていると、セーブすることができません。セーブするときはプロテクト・スイッチをOFFにしてください。

3）「ダンジョンキッド」のデータはターボファイルのほとんどの容量を使いますので、ほかのデータとの共存ができません。もしほかのデータが入っている上からセーブすると、それまでターボファイルにセーブされていたデータはすべて消えてしまいますのでご注意ください。

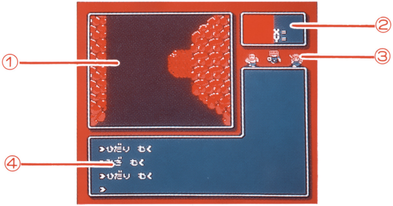
4）ターボファイルからデータをロードすると、「かーとりっじ」にセーブされているデータは消えてしまいますのでご注意ください。

迷宮には危険がいっぱい！

冒険の舞台となる迷宮（３Ｄダンジョン）には宝箱や危険なワナ、そしてたくさんのモンスターたちがまちうけています。

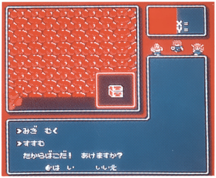
迷宮内での基本的なコントローラーの操作方法

✚ボタン……コマンドの選択。迷宮内の移動。
（上：まえに進む　下：うしろをむく　右：右をむく　左：左をむく）
Ａボタン……コマンド決定。「キャンプ」コマンドの使用。
Ｂボタン……コマンドの取り消し。「キャンプ」コマンドの解除。



①メインウインドウ……目のまえの迷路の景色を表示します。
②サブウインドウ………あるアイテムを手に入れると、ここにチームの現在位置が表示されます。
（Ｆ，Ｂ＝フロア数、Ｘ＝タテ座標、Ｙ＝ヨコ座標）
③チーム…………………主人公たちのチームを表示します。
（左から「なかま１」「ぼく」「なかま２」）
④メッセージ欄…………いろいろなメッセージが表示されます。

●宝箱



迷宮を歩いていると宝箱を見つけることがあります。なかにはお金やアイテムが入っていますが、ワナの場合もあるので注意しましょう。

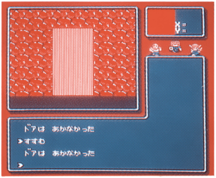
宝箱を開けるときは「はい」を選んで、仲間のだれが開けるのか決めてください。（Bボタンを押せば「いいえ」を選んだことになります）

開けなかった場合は、もういちどそこの来れば宝箱はそのまま置いてあります。また魔法「がらぱ」を使えば、宝箱の中身が安全か危険かを調べることができます。

●ヒントメッセージ

迷宮のどこかで、なにかメッセージを見つけるかもしれません。ゲームクリアのヒントになるでしょう。

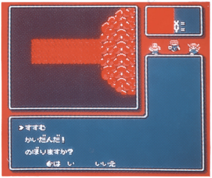
●ドア



普通のドアは、そのまま前進すれば通ることができますが、なかには鍵のかかったドアもあります。鍵つきのドアは、鍵が合わないと開けることができません。

鍵をもっている場合は、まずドアのまえでAボタンを押して「キャンプ」をはってください。そして『もちもの』コマンドで鍵を使えば、そのドアを通ることができます。通りぬけたらBボタンで「キャンプ」を解除します。

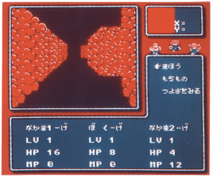
●階段



上り階段や下り階段を使って、上の階や下の階にゆくことができます。

見つけた階段を使うときは、✚ボタンで「はい」を選んで、Aボタンで決定してください。（Bボタンを押すと「いいえ」を選んだことになります）

●キャンプ



モンスターと戦って傷ついたときや、ワナにひっかかってけがをしたときは、小型のテントをはって休み、魔法や薬を使うことができます。これを「キャンプ」といいます。

迷宮内でAボタンを押すと、「キャンプ」コマンドが使えるようになります。「キャンプ」を終了するときはBボタンを押してください。

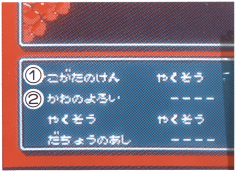
「キャンプ」に入ると、メッセージ欄にチーム全員の現在LV（レベル）、HP（ヒットポイント）、MP（マジックポイント）が表示されます。また名前の横には、そのキャラクターの現在の状態が表示されます。

（げ＝元気、ど＝毒、の＝呪い、し＝死亡）

「キャンプ」中につかえるコマンドは、『まほう』『もちもの』『つよさをみる』の3つです。使うコマンド✚ボタンで選択し、Aボタンで決定してください。

仲間のだれかに魔法やアイテムを使いたいときは、カーソルで仲間を選んでAボタンで決定します。

『まほう』　まず、どの仲間が魔法を使うのか決めます。その仲間が使える魔法の種類(「こうげき」「ぼうぎょ」「かいふく」「そのた」)が表示されるので、使いたい魔法を選んでください。
『もちもの』　このコマンドを選ぶと、さらに「つかう」「わたす」「すてる」「みる」の4つのコマンドが表示されます。



「つかう」……アイテムを使います。まず、だれのアイテムを使うのか決めてください。アイテム一覧表のなかから使いたいアイテムを選びます。ただし、死んでいる仲間はアイテムを使うことはできません。
　また、武器や防具を装備したいときも、このコマンドを使います。装備した武器と防具は、アイテム一覧表のいちばん最初に表示されます。(①＝装備している武器、②＝装備している防具。最初に買った武器と防具は①②の部分に自動的に装備されます。武器、防具を装備していないときは、ここにはなにも表示されません)
「わたす」……ほかの仲間にアイテムをわたします。まず、だれのアイテムをわたすのか決めてください。アイテム一覧表のなかからわたしたいアイテムを選び、わたしたい相手を決めます。死んでしまった仲間がもっていたアイテムを使いたいときや、それまで使っていたアイテムをほかの仲間に使わせたいときに利用してください。
「すてる」……いらないアイテムをすてます。まず、だれのアイテムをすてるか決め、アイテム一覧表のなかからすてるアイテムを選んでくださ

い。すてたアイテムはもどってきませんから、よく注意しましょう。また、死んでいる仲間はアイテムをすてることはできません。

『つよさをみる』　仲間の現在の強さを見ることができます。だれの強さを見たいのかを選んでください。「LV（レベル）」「現在のHP／最大HP」「現在のMP／最大MP」「EX（経験値）」「ちから」「すばやさ」「こうげき力」「しゅび力」と、つぎのレベルまでに必要な経験値が表示されます。

●ワナ

迷宮のなかには、いたるところに危険なワナがしかけられています。

「ダメージ」のワナ……ここを通ると、チーム全員が一定のダメージをうけてしまいます。いちどひっかかったら、場所をよくチェックしておきましょう。

「ワープ」のワナ……どこかほかの場所にワープさせられてしまいます。でも逆に利用すれば、近道をすることだってできます。また、ワープしないといけない場所もあるかもしれません。

「たからばこ」のワナ……宝箱のワナには3種類あります。

①ケガのワナ　小さな矢が飛び出してダメージをあたえます。

②毒針のワナ　毒をうけると、1歩進むごとにHPが少しずつへっていきます。魔法やアイテムを使って治すか、街の教会までいって治してもらいましょう。

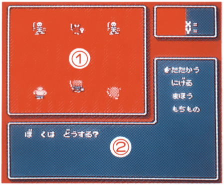
③呪いのワナ　宝箱にひそむ古代の怨霊にとりつかれ、魔法が使えなくなってしまいます。呪いをとくには、街の教会までいく必要があります。

モンスターとの戦闘

迷宮でモンスターに出会うと戦闘シーンに入ります。モンスターにはこうげき力の強いやつ、すばしっこいやつ、体力がこちらの2倍以上あるやつなどいろいろなタイプがいます。3人の仲間をうまく協力させてモンスターと戦ってください。モンスターを倒すと経験値（EX）とお金（ゴールド）を手に入れることができます。たまにモンスターがアイテムをもっていることもあります。

戦闘シーンの基本的なコントローラーの操作方法

✚ボタン……コマンドの選択。
Aボタン……コマンドの決定。
Bボタン……コマンドの取り消し。



①戦闘画面……ここで仲間たちが敵と戦います。まんなかが「ぼく」、左が「なかま1」、右が「なかま2」です。
②メッセージ欄……いろいろなメッセージが表示されます。

●戦闘シーンでは『こうげき』『まほう』『にげる』『どうぐ』の4つのコマンドを使います。コマンドは「ぼく」「なかま1」「なかま2」の順に入力します。

●コマンド入力はBボタンを押してやりなおすことができますが、3人めのコマンドを入力すると自動的に戦闘に突入してしまいます。3人めのコマンドは、とくに慎重に選びましょう。

●コマンド入力時にスタートボタンを押すと、チーム全員の現在のLV、HP、MPがメッセージ欄に表示されます。
●戦闘中に仲間が全滅すると、「ぼく」だけがよみがえって街にもどされますが、お金が半分になってしまうので注意しましょう。それからの冒険が苦しくなります。

戦闘シーンのコマンド

『こうげき』　装備している武器（または素手）で敵を攻撃します。戦闘画面のモンスターとメッセージ欄の敵の名前をよく見て、どの敵を攻撃するか決めてください。
『まほう』　魔法で敵を攻撃したり、仲間を防御したり、HPを回復します。魔法をかける敵、また仲間を選んでください（かける相手を選ばなくてもよい魔法もあります）。必要なMPがないと、魔法を使うことはできません。
『にげる』　モンスターから逃げ出します。仲間のだれか１人がこのコマンドに成功すると、全員が脱出できます。すばやい仲間ほど成功率は高くなります。逃げ出すのに成功した場合、逃げるまえに倒した敵の経験値とゴールドはもらえません。
『どうぐ』　アイテムを使います。仲間のだれに使うか選んでください。（相手を選ばなくてもよいアイテムもあります）

武器と防具・アイテム

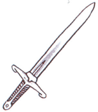
【武器】

ただのつえ



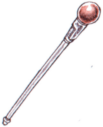
硬い樫の木から作られた木の杖です。安いし軽いのですが、あまり威力がないので冒険者の間ではあまり使われていません。

こがたのけん



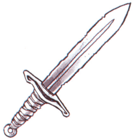
青銅を細くきたえあげた剣です。小さくて使いやすいので、冒険者たちの間で評判の一品です。

ひらめきのつえ



３年の間、魔法の水で育てられた樫の木を使って作られた魔法の杖です。見た目よりもずっと軽く、青銅よりも強いので、一部ではベテランの戦士も愛用しているようです。

いくさのつるぎ



良質の鉄から作られた戦闘用の大きな剣です。この剣を戦士や騎士がもつようになれば一人前といわれます。

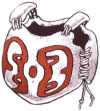
【防具】

あさのふく



麻で作られた簡単な服です。防具としてはほとんど役に立ちません。

かわのよろい



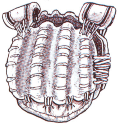
なめした羊の皮を何枚も重ねて作ったよろいです。値段のわりに防御力が高いのでお買い得の防具です。

しるくのろーぶ



高価な絹の糸を魔法の機織りで織りあげたのがこのローブです。見た目が美しいので、女魔法使いがとくに愛用しているようです。

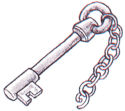
かいのむねあて



100年にいちどしか採れない大きな魔法のシャコ貝を使って作られた魔法のよろいです。胸をはさむようにつけると魔法の力を発揮して、全身を海の力が守ってくれます。おもに海の近くの戦士たちが使っているようです。

【鍵】

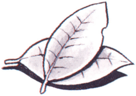
どあのかぎ



赤銅で作られた簡単な鍵です。鍵はこのほかに3種類あるといわれています。

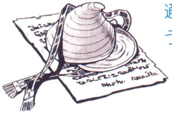
【道具・そのほか】

やくそう



高原の雪解け水で育った青葉を天日で乾かしたものです。太陽と大地の魔法の恵みで体力を少しだけ回復してくれます。

ぬりぐすり



海水に浸したギンナンの実をすりつぶした薬です。普通は貝殻のなかに入れられて売られています。やくそうよりも強力な回復薬です。

きせきのりんご



世界のはじめからあったといわれている神秘の林檎樹から生れたのがこの黄金の林檎です。その甘味は一口かめばどんな眠りからも目を覚まさせ、二口かめば魔女の呪いをはね返し、三口かめば死人さえよみがえらせるといわれています。

どくけしそう



夏の月光がさしこむ森の広場に生える特殊な草をすりつぶしたものです。月の力によってどんな毒も必ず治してしまうといわれています。

だちょうのあし



絶滅したといわれる幻の「だちょう」の足をバラ色の水で清めるとこのアイテムができるといわれています。迷宮のどんな場所にいても、必ず街に連れかえってくれるでしょう。

とかげのしっぽ



生れてちょうど3日めのとかげの子供から採った尻尾に少しずつ魔法の薬をしみこませ、成長させたのがこのアイテムです。戦闘中に使うと必ず逃げることができるといわれています。

めがみのまもり



女神様の加護により、魔法を防ぐことができるといわれているアイテムです。

【幻のアイテム】

たかのひとみ



伝説では七色に輝く宝石のような「たかのひとみ」は、天からすべてを見おろしているといわれています。このアイテムは、もっているだけでダンジョンを歩くのが楽になるといわれていますが……。

かがやきのけん



天の星と地の黄金がぶつかり、はじけとんだとき、その火花のなかから生れ出たといわれる魔法の剣。それが「かがやきのけん」です。その力は大地を震わせ、天を切りさき、大波を打ちくだくとさえ伝えられています。現在はどこにあるのかまったくわからず、幻の名剣といわれています。

えいちのよろい



その昔、かしこき王が悪竜を退治したとき、女神様からさずかったと伝えられる魔法のよろいです。その防御力は城の城壁とならび、その軽さといえば風のようだといわれています。しかし、このよろいもまた現在ではどこにあるのかもわからず、幻のアイテムのひとつとなっています。

※ここで紹介したアイテムなどは、迷宮で見つかるもののすべてではありません。ほかにもいろいろな武器や防具を見つけたり、買うことができるかもしれません。新しいアイテムを見つけたら、それを身につけてどんな種類のアイテムなのか調べてみましょう。

魔法

魔法は全部で24種類あり、「こうげき」「ぼうぎょ」「かいふく」「そのた」の４種類に大きくわけられています。魔法は強力でほとんどの敵に有効ですが、ＭＰ（マジックポイント）がなくなると使えなくなってしまうので注意しましょう。

【こうげきの魔法】攻撃系の魔法は戦闘中のみ使うことができます

とろう（消費ＭＰ１）　修業中の魔法使いがはじめて覚える魔法です。身を守るための簡単な攻撃用の魔法ですが、指先から飛び出す「魔法の矢」は、弱い怪物なら一撃で倒してしまうでしょう。約１～７のダメージをあたえます。

ひだるん（消費ＭＰ２）　この呪文を唱えたものの両腕から火の玉が飛び出し、交差しながら敵に当たり約12のダメージをあたえます。

たーざ（消費ＭＰ４）　この呪文を唱えると、天の星から正義の心をもった光が敵にふりそそぎ、約２～30のダメージをあたえます。

すたーざ（消費ＭＰ５）　この呪文は「たーざ」の強化版で、星の力を指先に集め、一気に敵にたたきつけます。約４～45のダメージをあたえます。

らいん（消費ＭＰ６）　２枚の輝く光の円盤が交差、回転し、どんな硬いよろいを着こんだモンスターでもまっぷたつにしてしまう呪文です。約６～70のダメージをあたえます。

らいんぐ（消費ＭＰ８）　「らいん」の強化版で、回転する光の円盤を左右から投げてはさみうちにし、敵を切断する魔法です。あまりに強力なので、この魔法を使うものは古代から「マスター」と呼ばれていたということです。約９～100のダメージをあたえます。

だやん(消費MP12)　この「だやん」と呼ばれる魔法は、もともと悪魔が人間につかわした恐ろしい攻撃用の魔法だといわれています。「だやん」には「危険なもの」「恐ろしいもの」という意味がこめられており、たいていの魔物はこの名前を聞くだけで逃げ出してしまうでしょう。約10～140のダメージをあたえます。
だらやす(消費MP20)　「だやん」と同じく悪魔が伝えたとして有名な、そしてすさまじい威力をもつ魔法です。「だらやす」には「暗きもの」とか「暗黒の炎」という意味があり、どんな魔物でも確実に倒してしまいます。しかしこの魔法を伝える魔法使いは、今ではひとりもいなくなってしまったそうです。約15～255のダメージをあたえます。

【ぼうぎょのまほう】防御系の魔法は戦闘中のみ使うことができます。
ばろ(消費MP1)　仲間1人の回りを見えない空気の壁がとりかこみ、敵の攻撃から守ってくれるでしょう。ぼうぎょ力を平均3だけ高めますが、その効果はわずか3ラウンドしかもちません。
あばろ(消費MP2)　「ばろ」の強化版で、さらに強力な風の壁を作り出し、仲間1人のぼうぎょ力を平均6だけ高めます。しかしこれも3ラウンドの間しか攻撃を防ぎきれません。
ばらん(消費MP12)　「この呪文を唱えると突風が吹きすさび、チーム全員が竜巻の壁のなかにとりこまれます。魔法の風に守られて、チーム全員のぼうぎょ力が平均9ずつ高まります。ただしほかの防御系魔法と同じく、その効果は3ラウンドしかもちません。
なばろん(消費MP20)　防御系呪文最高レベルの魔法で、最強のぼうぎょ力をもつ見えないレンガの壁をつくり出します。この壁はチーム全体をつつみこむので、別名「要塞」とも呼ばれます。やはり3ラウンドしかもちませんが、チーム全体のぼうぎょ力を平均15ずつ高めてくれるでしょう。

【かいふくの魔法】回復系の魔法は戦闘中、キャンプ中いつでも使えます。
るふ(消費MP１) 敵からうけた傷を直すためにルリ・ルフというえらいお坊様がはじめて使ったといわれる魔法で、今ではほとんどの魔法使いや僧侶たちが使っています。昔は神に仕えるものだけの魔法でしたが、最近は修行さえつめばだれでも使えるようになりました。仲間１人のＨＰを約６ポイント回復させます。
るふす(消費MP３) 「るふ」の強化版で、仲間１人のＨＰを約12ポイント回復させます。
すたるふ(消費MP15) ダンジョンの奥深くでは敵の攻撃が激しく、もはや「るふ」や「るすふ」では回復がまにあわないことがあります。そんなとき、この「すたるふ」が役に立ってくれるでしょう。チーム全員のＨＰを平均24ポイントずつ回復させます。
らいるふす(消費MP40) 回復系最強のパワーをもつ魔法です。しかし大量のMPを必要とするため、ガンガン使うというわけにはいきません。ここぞというときに使えるようにMPは大事にとっておきましょう。チーム全員のＨＰを平均45ポイントずつ回復させます。

【そのたの魔法】
すーぴー(消費MP８) 手ごわいモンスターに出会ったら、この魔法をためしてみましょう。成功すれば敵を寝ぼけさせて、攻撃することを忘れさせてしまいます。ただし、どんなモンスターにも効果があるわけではなく、効かないときはまったく効かないので注意してください。この魔法は戦闘中のみ使えます。
だむん(MP消費８) モンスターの魔法を封じてしまいます。この呪文をかけられたモンスターはその戦闘中、いっさいの魔法を使うことができなくなってしまいます。ただし、「だむん」が効かない敵もいるので注意しましょう。この魔法は戦闘中のみ使えます。

がらば(消費ＭＰ１)　この魔法はキャンプ中のみ使えるもので、宝箱の中身を調べることができます。宝箱のある場所でキャンプをはり、この魔法を使えば中身が安全か危険か、たちどころにわかるでしょう。

あーれい(消費ＭＰ８)　キャンプ中にこの呪文を唱えると、一陣の風がまきおこり、チーム全員を一瞬にして町の入り口に連れ帰ってくれるでしょう。

ろぴんぐ(消費ＭＰ８)　戦闘中のみ使えます。この魔法をかけられた仲間には爆発的な力がわきおこり、どんな魔物でも一撃で倒すこうげき力がそなわります。ただし効果は３ラウンドの間しかつづかないので、早めに敵を倒したほうがいいでしょう。

ちっぷす(消費ＭＰ３)　戦闘中のみ使える魔法で、「ちっぷす」には、「風に近づくもの」という意味があります。この魔法をかけられた仲間は風のようにすばやくなり、モンスターよりも速く行動できるでしょう。効果は３ラウンドつづきます。

しえいる(消費ＭＰ３)　七色のオーラが仲間の１人をつつみこみ、モンスターの邪悪な魔法から守ります。その効果は非常に強力ですが、効果は３ラウンドしかつづきません。

りげいむ(消費ＭＰ20)　この呪文は太古の魔法書にしか書かれていない最高魔法のひとつです。宇宙を作り出すエネルギーが死者の体内に流れこみ、爆発して死者を生き返らせるのです。この呪文で生き返ったものは、たいへんなエネルギーにみちあふれているので、それから24時間はまったく疲れずに戦うことができるといわれています。

冒険のアドバイス

●恐ろしい魔城に入りこむためにはまず、よい『せいかく』のキャラクターを選ぶことが重要です。迷宮には武器での攻撃しか効かない敵や、魔法しか効かない敵もいるので、最低１人は武器を使いこなせる戦士タイプと魔法が使える魔法使いタイプを入れておくとよいでしょう。

●街でまっさきにやることは、武器と防具を買いそろえることです。とりあえずは全員の防具を買いましょう。３人の仲間に防具がいきわたったら、「せんし」や「きし」のようなキャラクターに武器を買ってあげるのです。
　このゲームでは、どんな『せいかく』のキャラクターでも、すべての武器と防具を装備できますが、いくらこうげき力が弱いからといって、「まほうつかい」などには武器をもたせないようにしましょう。

●迷宮に入ったら、37ページのマップを確かめながら少し歩いてみてください。敵とであったら、攻撃を分散せず１匹に集中して攻撃しましょう。もし傷ついたら、すぐさま街にもどって宿屋で体力を回復してください。死んでしまうと復活させるために100ゴールドも必要になってしまいます。最初のうちは、なるべく街の入り口の近くで戦ったほうが安全です。

●戦闘のときは、魔法を有効に使いましょう。宿屋に泊まれば完全に回復するのですから、ＭＰを使いきるくらいのつもりでバシバシ使ってください。

●仲間たちのレベルも上がり、少し遠くまでいけるようになったら、「だちょうのあし」をひとつ買っておくと便利です。歩きまわっているうちに迷宮のかなり奥まで入りこんでしまい、ＨＰも残り少なくなり、街への入り

口まで歩いて帰る自信がない！　または、迷ってしまって帰り道がわからない！　こんなとき「だちょうのあし」があると、とても助かります。

●強いモンスターに出あったら、迷わず逃げましょう。「ちょっと戦ってから……」などといっていると、いつのまにか仲間が死んでいるということもあるはずです。仲間が１人欠けただけで戦いは苦しくなるし、思わぬ強敵と出会ってしまった場合、全滅の危険だってあります。生き残るための鉄則は「強い敵には逃げるが勝ち」です。
　また、敵から逃げるには「すばやさ」がとても重要です。すばやい仲間ほど、うまく逃げることができるでしょう。

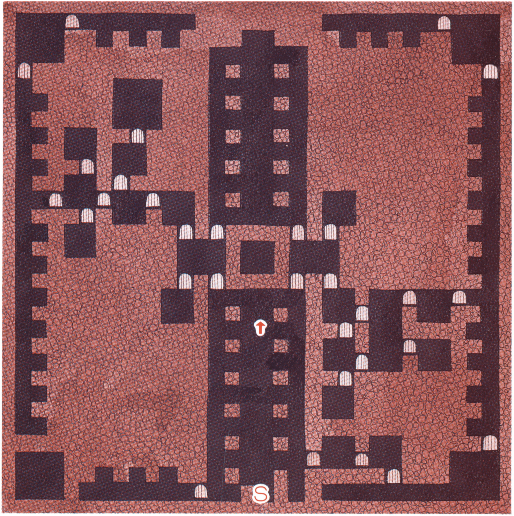
●ゲームを中断するときは、街で『せーぶする』を選んで必ずセーブしてください。確実にセーブするために、必ずリセットボタンを押しながら電源スイッチをOFFにしましょう。

●３Dダンジョンは、マッピング（地図書き）しないと迷ってしまいます。37ページの地上１階のマップを参考にして、必ずマッピングしながら冒険を進めてください。マップの広さは最大で30×30ブロック、１歩分の距離が１ブロックで、壁やドアも１ブロック分の厚みがあります。
　迷宮のどこかで、ある謎のアイテムを手に入れることができれば、マッピングがきっと楽になるはずです。がんばってさがし出してください。

●マップを書いていると、どうしてもいけない場所が出てくるはずです。そんな場所へは、ワープのワナを使えばいけるのかもしれません。歩いていて急に景色が変わったら、それはたぶんワープのワナです。そのあたりを注意してさがせば、なにか見つかるかもしれませんよ。

これが地上１階のマップです。いちばん最初に街から迷宮に入ったとき、チームは「街への入り口」の位置で北（マップでは上）を向いています。「街への入り口」まで来れば、いつでも街にもどることができます。

S……スタート地点「街への入り口」
🚪……とびら
↑……上り階段



『EDIT』モードの遊びかた

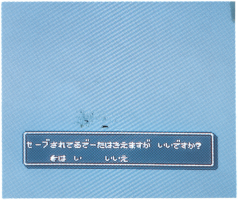
●君だけのゲームを作ってみよう!!

『EDIT』モードでは、君だけのオリジナルゲームを作ることができます。自分で3Dダンジョンのマップを作ったり、仲間や敵のデータを設定したり、アイテムの名前や値段、いろいろなメッセージを決めたりして、オリジナルゲームを作ってください。

自分で満足のいくゲームを作るというのは、とても時間のかかる作業です。でも『EDIT』モードそのものは、すべて簡単な操作でできるようになっているので、とにかくはじめてみましょう。

●『EDIT』モードをはじめよう!!

まずタイトル画面（6ページ）で、『EDIT』モードを選択してください。39ページで説明する『エディットゲームのロード／セーブ』画面が表示されます。



もしここで、この画面ではなく右の写真のように、「セーブされてるデータはきえますがいいですか？」と表示されたら、ちょっとまってください。この表示が出た場合、プレイヤーであるあなたは今、『GAME』モードでプレイ中のチームのデータをセーブしてあるはずです。もしこのまま『EDIT』をはじめると、そのデータは完全に消えてしまうので注意してください。それでもいいのなら「はい」を選んで『EDIT』モードをはじめてください。

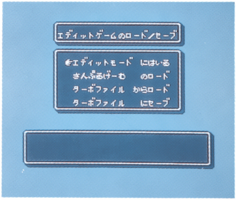
●オリジナルゲームで遊ぼう!!

『EDIT』モードで作ったゲームは、そのまま『GAME』モードで遊ぶことができます。

ゲームを作ったらタイトル画面にもどり、『GAME』を選んでください。君のオリジナルゲームがスタートします。オリジナルゲームの操作方法は、サンプルゲーム『古城の魔法使い』とまったく同じです。

1.『エディットゲームのロード／セーブ』画面

さあ、それではいよいよエディット(ゲームの製作)をはじめましょう。この画面では、これから説明する4つのコマンドがあります。(Bボタンを押すと、タイトル画面にもどります)



①『エディットモードにはいる』

ゲームを作るときに選んでください。41ページの『ゲームジャンルせってい』画面に進みます。このコマンドを選ぶと前回まで作ったマップ、アイテム、魔法などのデータがそのまま保存されていますから、つづけてエディットすることができます。(エディットしたマップなどのデータは自動的に保存されるので、セーブする必要はありません)

②『さんぷるゲームのロード』

ゲーム製作に失敗して最初からやりなおしたいときや、突然サンプルゲーム『古城の魔法使い』をやりたくなったときに、このコマンドを選んでください。このカセットにはじめから入っているサンプルゲームの全データをここに復活させます。

ただしこのコマンドを使うと、いままで作っていたオリジナルゲームのデータは消えてしまいます。もしデータを消したくないときは、④『ターボファイルにセーブ』の説明を読んでデータを保存してください。

③『ターボファイルからロード』

『ターボファイルにセーブ』コマンドで保存したオリジナルゲームのデータ（マップ、武器、魔法、敵など）を復活させます。

※ただし、ここで復活できるのはオリジナルゲームの基本データだけです。育てたキャラクターの成長データは復活できないので、すべてレベル1になります。

④『ターボファイルにセーブ』

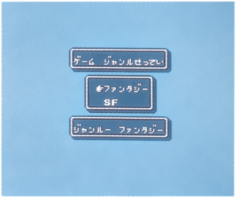
オリジナルゲームのデータを、ターボファイルに保存します。このコマンドで保存したオリジナルゲームは、『ターボファイルからロード』のコマンドでいつでも復活させることができます。

※ただし、ここで保存できるのはオリジナルゲームの基本データのみで、キャラクターの成長データ（レベルなど）はセーブできません。

ターボファイルを使用する場合は、ファミコン本体と正しく接続してください。正しく接続されていないと、セーブやロードができません。

またターボファイルにセーブするときは、ターボファイルにたいせつなデータが入っていないかどうかを、まず確認してください。「ダンジョンキッド」のデータはターボファイルのほとんどの容量を使いますので、ほかのデータが入っている上からセーブすると、それまで入っていたデータはすべて消えてしまいます。

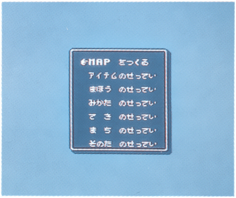
2.『ゲームジャンルせってい』画面



これから作ろうとするゲームのジャンルを、「ファンタジー」と「SF」のどちらにするか設定します。ジャンル設定によって、オープニングとエンディング、街、3D迷路内のグラフィックを変えることができます。「ファンタジー」では中世風、「SF」ではSFタッチのグラフィックとなります。作ろうとするゲームのストーリーにふさわしいジャンルを選んでください。さきにジャンルを決めて、それにあったストーリーを考えるのもいいでしょう。ジャンル設定で変わるのはゲーム画面のグラフィックだけなので、いつでも変更することができます。

ジャンルの設定が終ると、MENU(メニュー)画面に進みます。(Bボタンで『エディットゲームのロード/セーブ』画面にもどります)

3. MENU(メニュー)画面



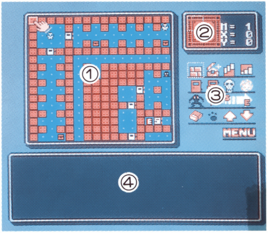
『MAPをつくる』『アイテムのせってい』など、オリジナルゲームの製作に必要な7つの項目があります。

この画面で作ったすべてのデータは、自動的にセーブされます。『EDIT』を再開したときは、前回中断したところからそのまま続けることができます。(Bボタンで『ゲームジャンルせってい』画面にもどります)

1.『MAPをつくる』

3D迷路のマップを、真上から見た状態で製作します。1フロアは最大30×30ブロックで、最大8フロアまで製作することができます。

この画面での基本的なコントローラーの操作方法は、✚ボタンで指カーソルの移動、Aボタンで決定、Bボタンで取り消しです。



①メイン画面……1フロアの約4分の1（16×16ブロック）が拡大表示され、ここでマップを製作します。

②データ画面……現在製作中のマップの縮小マップと、指カーソルの現在位置の座標（X＝タテ、Y＝ヨコ）、フロア数（M）を表示します。縮小マップの点線でかこまれた部分が、メイン画面に拡大表示されています。

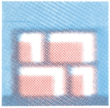
マップのほかの部分を拡大して見たいときは、縮小マップのその部分を指カーソルで選んでAボタンを押してください。

③アイコン……メイン画面の拡大マップに、1ブロックずつ壁やドアなどを配置するのに使用します。

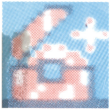
たとえば、拡大マップに壁を置きたいときは、まず指カーソルで壁のアイコンを選んでAボタンを押します。そして指カーソルを拡大マップに移動し、好きな位置でAボタンを押せば、そこに壁が配置されます。また、Bボタンを押せば壁を消すことができます。ほかのアイコンの使いかたも、これと同じです。

④メッセージ画面……選んだアイコンの説明や、いろいろな指示を表示します。

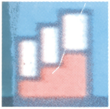
アイコンの説明



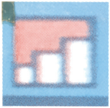
壁を表わすアイコンです。配置できる最大数に制限はありません。



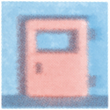
宝箱のアイコンです。マップに配置するときに、その宝箱の中身（アイテムやワナの種類）も設定してください。1フロアに最大15個、8フロア全体で15×8個まで配置できます。（46ページ『アイテムのせってい』参照）



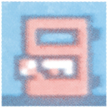
上り階段です。マップに配置すると、その上の階の同じ座標に下り階段が自動的に配置されます。1フロアに、上り階段と下り階段をあわせて最大5個まで配置できます。ただし、第1フロアには上り階段を配置できません。



下り階段です。マップに配置すると、その下の階の同じ座標に上り階段が自動的に配置されます。1フロアに、上り階段とあわせて5個まで配置できます。ただし、第8フロアに下り階段を配置することはできません。



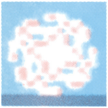
ドアです。配置できる最大数に制限はありません。ただし、ドアの上下または左右に空間がある場合にしか配置できません。



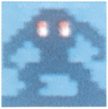
鍵つきのドアです。やはり、上下または左右に空間がある場合にしか配置できません。配置するときに、そのドアを開ける鍵のナンバーも設定してください。鍵つきのドアは1フロアに最大5個、8フロア全体で5×8個配置することができます。(47ページ『かぎのせってい』参照)



ダメージのワナです。配置できる最大数に制限はなく、どこにでも配置できます。



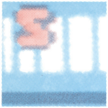
ワープのワナです。A地点にきたチームをB地点へ瞬間的に移動させますが、近道としても使えるでしょう。8フロア全体で5組のワープを配置することができます。



特殊な敵モンスター(たとえばボスキャラなど)を、好きな場所に配置するためにアイコンです。チームがこの場所にくると、配置したモンスターが出現します(ふつうのモンスターはランダムに出現します)。1フロアにつき10か所までモンスターを配置することができます。



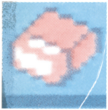
ヒントメッセージを配置するアイコンです。この場所にきたチームに、メッセージがあたえられます。配置するときに、対応するメッセージのナンバーを設定してください。8フロア全体で5か所にメッセージを配置することができます。(56ページ『そのたのせってい』参照)



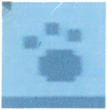
冒険のスタート地点であり、同時に街への入り口となります。このアイコンを配置したフロアが、ゲーム上の１階となります。



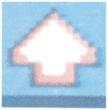
冒険の終結地点、エンディングポイントです。チームがこの場所にくると、自動的にエンディング画面がはじまりエンディングメッセージが表示されます。(56ページ『そのたのせってい』参照)



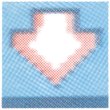
消しゴムのアイコンです。メイン画面に拡大されているマップを、すべて壁で埋めることができます。作ったマップが気に入らないときや、失敗したときに使ってください。



３Ｄマップのテスト用のアイコンです。このアイコンを使うと、現在製作中のマップを３Ｄ画面でためしに歩いてみることができます。歩きたい場所を指カーソルで選んで、Ａボタンを押してください。Ｂボタンを押せば、もとの画面にもどります。



フロアアップ用のアイコンです。Ａボタンを押すごとに、拡大マップと縮小マップが順番に上のフロアに切り替わっていきます。



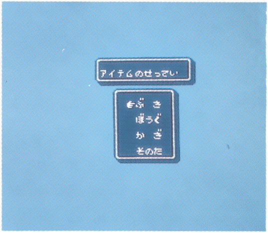
フロアダウン用のアイコンです。Aボタンを押すごとに、拡大マップと縮小マップが順番に下のフロアに切り替わっていきます。



MENU（メニュー）画面にもどります。指カーソルで選んで、Aボタンを押してください。

2.『アイテムのせってい』

ゲーム中に使用するさまざまなアイテムの名前や各数値を設定します。この画面での基本的なコントローラーの操作方法は、『GAME』モードでの『きゃらくたーのせってい』画面の操作（8ページ）と同じです。



※それぞれの設定画面で「EXIT」コマンドを選ぶと、まえの画面にもどることができます。またBボタンを押すと、指カーソルは自動的に「EXIT」に移動します。

※各アイテムの名前は、最大７文字まで入力することができます。

※ここで設定したアイテムを、『MAPをつくる』画面や『てきのせってい』画面で指定することができます（42、52ページ参照）。

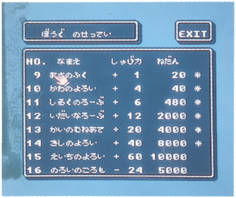
■『ぶきのせってい』(アイテムナンバー1～8)



キャラクターたちが使う武器の「なまえ」「こうげき力」「ねだん」を設定します。最大8個まで設定可能です。

「ねだん」のあとに＊マークを入れると、その武器は店で買うことができます。

■『ぼうぐのせってい』(アイテムナンバー9～16)



キャラクターたちが使う防具の「なまえ」「しゅび力」「ねだん」を設定します。最大8個まで設定可能です。

＊マークで、店で売られているのかどうかも設定してください。

■『かぎのせってい』(アイテムナンバー17～20)



キャラクターたちが使う鍵の、「なまえ」「ねだん」を設定します。最大4個まで設定可能です。

店で売られていることにしたければ、「ねだん」のあとに＊マークをつけてください。

■『そのたのせってい』(アイテムナンバー21～28)



キャラクターたちが使うその他のアイテムの「なまえ」と「ねだん」を設定します。

やはり「ねだん」のあとに＊マークをつけて、店で売られているかどうか決めることができます。

ここで設定されるアイテムの効果は、あらかじめ決められていて変えることはできません。各アイテムの効果は、つぎのとおりです。

No.21 ……キャンプ中または戦闘中に使用すると、仲間１人のHPを少し回復させます。

No.22 ……キャンプ中または戦闘中に使用すると、仲間１人のHPを大幅に回復させます。

No.23 ……キャンプ中または戦闘中に使用すると、死亡した仲間１人を完全な状態で復活させます。

No.24 ……キャンプ中または戦闘中に使用すると、仲間１人の毒を消しさります。

No.25 ……キャンプ中に使用すると、チーム全員を街の入り口に瞬間的に移動させます。

No.26 ……戦闘中に使用すると、チームを確実に戦闘画面から脱出させます。

No.27 ……戦闘中に使用すると、仲間１人の魔法抵抗力を大幅に高めます。その効果は３ラウンドの間つづきます。

No.28 ……もっているだけで自動的にマッピングしてくれます。このアイテムは『つかう』のコマンドで使用することできません。

3.『まほうのせってい』

ゲーム中に使うさまざまな魔法の名前や各数値を設定します。

大きくわけて「こうげき」「ぼうぎょ」「かいふく」「そのた」の4種類の魔法があります。

コントローラーの操作方法は、『きゃらくたーのせってい』画面（8ページ）と同じです。

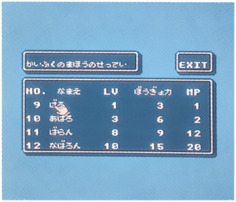


■『こうげきのまほうのせってい』（魔法ナンバー1～8）



キャラクターたちが使う攻撃の魔法の「なまえ」「修得LV」「こうげき力」「消費MP」を設定します。最大8個まで設定できます。攻撃魔法はすべて対一人用です。

■『ぼうぎょのまほうのせってい』（魔法ナンバー9～12）



キャラクターたちが使う防御の魔法の「なまえ」「修得LV」「ぼうぎょ力」「消費MP」を設定します。最大4個まで設定できます。

仲間の防御力を高める効果があり、9と10は1人用、11と12は全員用です。

■『かいふくのまほうのせってい』(魔法ナンバー13〜16)



キャラクターたちが使う回復の魔法の「なまえ」「修得LV」「かいふく力」「消費MP」を設定します。最大4個まで設定できます。

13と14は仲間1人、15と16は仲間全員に効果があります。

■『そのたのまほうのせってい』(魔法ナンバー17〜24)



キャラクターたちが使うその他の魔法の「なまえ」「修得LV」「消費MP」を設定します。最大8個まで設定できます。

ここで設定する魔法の効果は、あらかじめ決められていて変えることはできません。その効果は以下の通りです。

No.17 ……戦闘中に使用すると、約50パーセントの確率で敵1匹を眠らせることができます。効果は3ラウンドの間つづきます。眠っている敵は、いっさい行動できません。(敵がこの魔法を使った場合も同じ条件です)

No.18 ……戦闘中に使用すると、約50パーセントの確率で敵1匹の魔法を封じることができます。魔法を封じられた敵はその戦闘中、いっさいの魔法が使えません。(敵がこの魔法を使った場合も同じ条件です)

No.19 ……宝箱のある場所でキャンプしてこの魔法を使用すると、中身が安全か危険かを100パーセント正確に知ることができます。ただし、宝箱の中身やワナの種類まではわかりません。

No.20 ……キャンプ中に使用すると、チーム全員を街の入り口までワープしてくれます。

No.21 ……戦闘中に使用すると、仲間1人の「つよさ」を2倍に高めることができます。効果は3ラウンドの間つづきます。

No.22 ……戦闘中に使用すると、仲間1人の「すばやさ」を2倍に高めることができます。効果は3ラウンドの間つづきます。

No.23 ……戦闘中に使用すると、仲間1人の魔法に対する強さを2倍に高めることができます。効果は3ラウンドの間つづきます。

No.24 ……キャンプ中に使用すると、死亡した仲間1人をHPも完全に回復させて生き返らせることができます。

4.『みかたのせってい』

ここでは、ゲーム画面に表示される主人公キャラクターのグラフィックを指定します。

ここでのコントローラーの基本的な操作方法は、『GAME』モードでの『きゃらくたーのせってい』画面（8ページ）の操作と同じです。



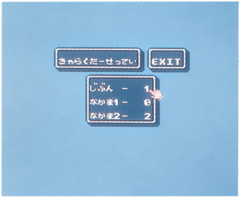
■『きゃらくたーみる』



主人公キャラクター候補のグラフィックを見ることができます。

主人公キャラクターのグラフィックは、ナンバー０～９の10種類が用意されています。（この画面ではキャラクターのグラフィックを見るだけです）

■『せっていする』



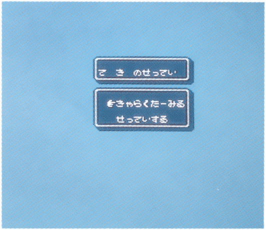
３人の主人公（「じぶん」「なかま１」「なかま２」）のグラフィックを指定します。

『きゃらくたーみる』で気に入ったキャラクターのナンバーを、それぞれ入力してください。

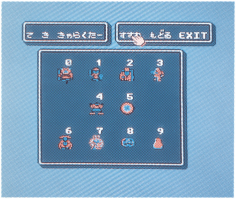
５.『てきのせってい』

ゲームに登場させる敵モンスターのいろいろな数値やグラフィックなどを設定することができます。

ここでのコントローラーの基本敵な操作方法は『GAME』モードでの『きゃらくたーのせってい』画面（８ページ）の操作と同じです。



■『きゃらくたーみる』



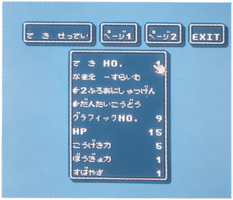
敵モンスター候補のグラフィック36体を見ることができます。

1画面に表示されるモンスターは最大10体までなので、画面上部にある「すすむ」「もどる」を使って順番に見てください。

■『せっていする』

『きゃらくたーみる』で確認したキャラクターナンバーの入力など、15項目について設定します。設定画面は2ページにわかれているので、画面上部の「ページ1」「ページ2」のコマンドで切り替えてください。モンスターは最大40体まで設定することができます。

ページ1



①NO.……敵モンスターの整理番号です。この番号を変えて、合計40体のモンスターのデータ表示を切り替えます

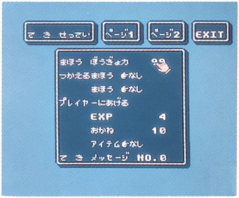
②なまえ……敵モンスターの名前（最大7文字）を入力します。

③出現場所……そのモンスターが出現するフロア、場所を大まかに指定します。

④行動パターン……そのモンスターが単独で出現するか団体で出現するかを設定します。

⑤グラフィックNO.……『きゃらくたーみる』で確認したグラフィックのナンバーを入力します。

⑥HP……そのモンスターのHPを設定します。（最大値255）
⑦こうげき力……そのモンスターのこうげき力を設定します。（最大値255）
⑧ぼうぎょ力……そのモンスターのぼうぎょ力を設定します。（最大値255）
⑨すばやさ……そのモンスターのすばやさを設定します。（最大値99）



ページ２

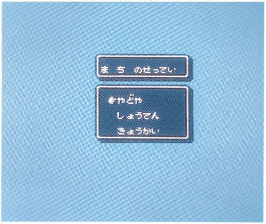
⑩まほうぼうぎょ力……そのモンスターのまほうぼうぎょ力を設定（最大値99）。
⑪つかえるまほう……そのモンスターが使える魔法を設定します。２種類まで設定できます。
⑫EXP……そのモンスターを倒したときにもらえる経験値の平均を設定します。（最大値10000）。
⑬おかね……そのモンスターを倒したときにもらえるお金の平均を設定します（最大値10000）。
⑭アイテム……倒したモンスターがアイテムをもっているかどうか設定します。もっている場合は、そのアイテムを指定してください。（特殊な敵の場合をのぞき、アイテムが手に入るかどうかはランダムです）
⑮てきメッセージ……特定のモンスターとであったとき、そのモンスターがメッセージをしゃべるかどうか設定します。しゃべらせる場合は、メッセージナンバーを指定してください。No.０に設定すると、なにもしゃべりません。（57ページ『てきメッセージのせってい』参照）

※各数値は10の位や100の位など、それぞれの最大値の範囲内でどこでも好きな場所を選んで入力することができます。まず数字を変えたい場所に指カーソルをあわせてAボタンを押してください。そこに四角いワクが表示されて、✚ボタンの上下で数字を変えることができます。好きな数字を選んだら、AまたはBボタンで決定してください。

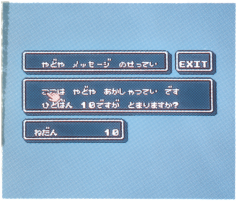
6.『まちのせってい』

街にある「やどや」「しょうてん」「きょうかい」の人たちがしゃべるメッセージなどを設定します。

コントローラーの操作方法は、『きゃらくたーのせってい』画面（8ページ）と同じです。



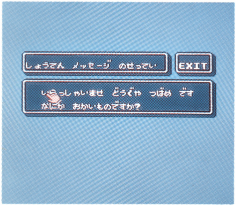
■『やどやメッセージのせってい』



宿屋に入ったときに表示されるメッセージと、一泊するために必要な「ねだん」を設定します。

メッセージは最大20文字×２行、「ねだん」の最高値は255までです。

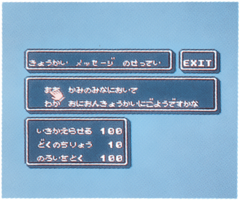
■『しょうてんメッセージのせってい』



ここで設定するのは、商店に入ったときに表示されるメッセージ（最大20×２行）だけです。

ゲーム中、商店で売られているアイテムの名前と値段は、『アイテムのせってい』（46ページ）で設定したとおりになります。

■『きょうかいメッセージのせってい』



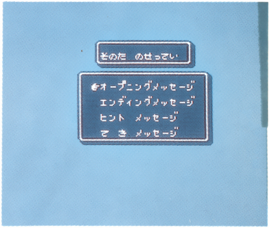
教会に入ったときに表示されるメッセージと仲間１人分の治療（生き返らせる、毒の治療、呪いをとく）に必要な「ねだん」を設定します。

メッセージは最大20文字×２行、「ねだん」の最高値は255までです。

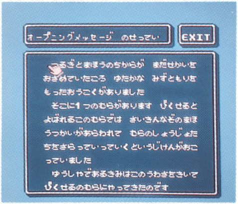
7.『そのたのせってい』

ここでは、ゲーム中に表示されるいろいろなメッセージを、自分で決めることができます。

コントローラーの基本的な操作方法は『GAME』モードの『きゃらくたーのせってい』画面（８ページ）と同じです。░の文字マークをうまく利用しましょう。



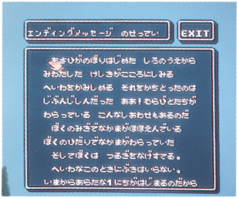
■『オープニングメッセージのせってい』



ゲームの最初に流れるオープニングメッセージを設定します。

オープニングメッセージは、最大200文字まで入力することができます。（空白も１文字になります）

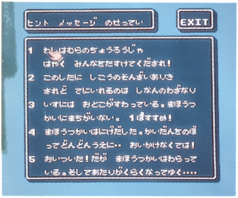
■『エンディングメッセージのせってい』



ゲームの最後に流れるエンディングメッセージを設定します。

エンディングメッセージは、最大200文字まで入力することができます。(空白も1文字になります)

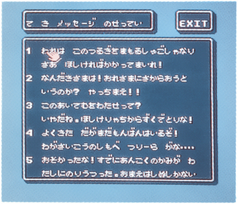
■『ヒントメッセージのせってい』



迷宮内の特定の場所に、いろいろなヒントメッセージを配置することができます（44ページ参照）。

ヒントメッセージは５つまで設定することができます。１つのメッセージは最大20文字×２行です。

■『てきメッセージのせってい』



迷宮内の特定の場所に配置した特殊なモンスターとの戦闘のまえに、メッセージをしゃべらせることができます（44ページ参照）。

てきメッセージは５つまで設定することができます。１つのメッセージは最大20文字×２行です。

オリジナルゲーム製作についてちょっとアドバイス

●『EDIT』モードでオリジナルゲームを作ろうとしても、なかなか思うようにいきません。最初になにをすればいいのか、わからないこともあるでしょう。

そんなときはまず『MAPをつくる』の画面で、メチャクチャでもいいですからマップを作ってみてください。そのうちにきっと、いろいろなアイデアがうかんでくるでしょう。「ここに階段を置いて……」とか「ワープのワナをこうすれば……」というように思いつきだしたら、そのままつづけてください。いつの間にかマップは完成しているかもしれませんよ。そしてストーリーを考えついていることもあるでしょう。

●マップを作るときは、壁とドアの位置に注意してください。せっかく巧妙なワナを作っても、そこへいくためのドアがなければ、意味がありません。

また、ワープのワナの片方のまわりをぐるりと壁でかこんでしまうと、そこにワープした場合もうどこにもいけません。逆ワープでもとの場所へもどることもできないので、これではゲームが進まなくなってしまいます。こんなことにも注意しながら、マップを作っていきましょう。

●なんとなくマップができあがってきたら、こんどはアイテムやモンスターの製作です。とくにモンスター製作は、うまくしあがるまでとても時間のかかるものですから、もともとサンプルゲーム用として入っているモンスターの名前とグラフィックだけを変えて、とりあえずOKとするのもよいでしょう。

アイテムや魔法についても同じで、まず自分の好きなように数値や名前を変えてみます。気に入らないところを少しずつ変えていくうちに、だん

だんと形がととのっていくのが、自分でもわかるでしょう。

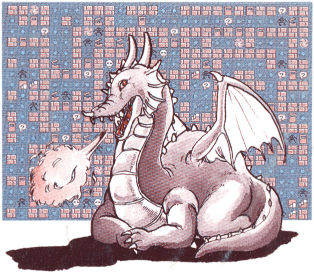
●『GAME』モードでは、チームの最初の所持金は150ゴールドでスタートします。ですから、これにあわせてアイテムの値段を考えましょう。

●モンスターにはアイテムをもたせることができますが、ランダムに出現するモンスターの場合、倒してもアイテムが手に入るとはかぎりません。アイテムが手に入るかどうかは、まったくの運まかせというわけです。
　しかし、マップの特定の場所に配置した特殊な敵（ボスキャラなど）を倒した場合、そのモンスターにもたせたアイテムは必ず手に入ります。これを利用すれば、どうしても手に入れなければならない重要アイテム（たとえば鍵など）は強敵によって守られていて、そいつを倒さないかぎりさきに進めないという設定にすることもできるでしょう。

●そのつぎにやらなくてはいけないのが、メッセージ作りです。マップやアイテムがだいたいできたら、ストーリーにしたがってメッセージを考えましょう。まずてきとうに紙に書いてみて、気に入ったメッセージができたら『EDIT』モードで入力してください。文字が多すぎればへらして、少なければふやしてみるといいでしょう。

●最後にマップ上に大ボスの出現場所や、ヒントメッセージの配置などを細かく調整し、君だけのオリジナルゲームの完成です。『GAME』モードで遊んでください！

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。



制作・発売元　株式会社クエスト

〒158　東京都世田谷区用賀1-18-8

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。